NES - 4V - FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN 4★

MODE D'EMPLOI

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo

TABLE DES MATIERES

Pour commencer 2
Une invitation au désastre 3
Commande de Mega Man 4
La bataille commence 5
Une mega puissance 6/7
Un peu d'aide de vos amis 8/9
Utiliser votre mot de passe 10
Les chefs robots 11
Les atouts du vainqueur 12
HOT LINE.....13
Garantie.....14
Avertissement.....15
Précautions à prendre 16

TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. - © 1991 Nintendo Co., Ltd.
*Mega Man 4 est une marque déposée de CAPCOM Co., Ltd. sous licence CAPCOM Co., Ltd.

POUR COMMENCER

1. Placez votre cartouche Mega Man 4 dans votre console NES et mettez cette dernière sous tension. Regardez les écrans retraçant l'historique pour connaître les origines secrètes de Mega Man. Si vous désirez sauter ces écrans, appuyez sur le Bouton **START**.
2. Sur l'écran Titre, vous pouvez, soit commencer une nouvelle partie, soit reprendre une partie précédente en utilisant un mot de passe.

   Pour commencer une nouvelle partie, mettez la flèche en regard de **PRESS START**, puis appuyez sur le Bouton **START**.

   Pour reprendre une partie précédente, reportez-vous à la section *Utilisez votre Mot de Passe* plus loin dans ce manuel.
3. L'écran suivant vous présente les portraits des Chefs Robots du Dr Cossack. Utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le chef robot avec lequel vous voulez vous battre. Appuyez sur le Bouton **A** et préparez-vous à la bagarre !
4. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, il vous suffit de mettre votre console NES hors tension et de retirer votre cartouche de jeu.

UNE INVITATION AU DESASTRE !

Un an après la destruction de Gamma, un message mystérieux arrive au laboratoire du Dr Light ...

Bonsoir, Dr Light. Permettez-moi de me présenter- Je suis le Dr Cossack. Il se peut que vous n'ayez jamais entendu parler de moi jusqu'ici. Mais bientôt, mon nom sera célèbre dans tout l'univers.

Depuis des années, vous êtes considéré comme l'inventeur de robots le plus génial du monde, alors que mes propres créations robotiques sont totalement ignorées. Cette situation ne peut plus durer. Le monde doit prendre conscience de mon génie !

Depuis ma citadelle sibérienne, j'ai envoyé huit de mes robots les plus puissants afin de détruire Mega Man, ce fauteur de troubles métallique. Une fois sa destruction achevée, j'exposerai son corps désarticulé à la face du monde entier. C'est alors seulement que je pourrai être reconnu comme le plus grand concepteur de robots de tous les temps.

Dr. Cossack

LES COMMANDES DE MEGA MAN

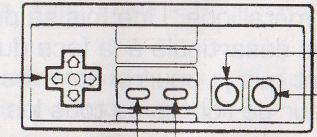
Pour aller à gauche ou à droite : Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle.

Pour monter ou descendre : Appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle.

Sauter : Appuyez sur le Bouton **A**.

Glisser : Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle et tapez sur le Bouton **A**. Mega Man glissera droit devant lui.

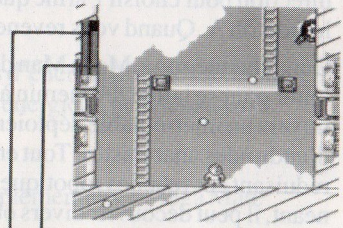
Faire feu : Appuyez sur le Bouton **B**. Maintenez ce bouton enfoncé pour donner de l'énergie au Mega Buster.



LA BATAILLE COMMENCE !

Des vagues successives de machines métalliques sans âme déferlent vers vous. Rassemblez toute la puissance du Mega Buster pour les faire fondre sur place. Recueillez des pastilles d'énergie et des capsules d'armes afin de conserver vos forces. Gardez l'oeil sur votre compteur d'énergie en haut à gauche de l'écran. Car la perte de votre énergie, signifie aussi la perte de votre vie !

Courez, sautez et grimpez à travers des dédales de corridors tordus jusqu'à l'antre du chef robot. Votre arrivée déclenche une bagarre cybernétique, à laquelle seul l'un de vous deux survivra. Bombardez sans arrêt le chef robot avec vos armes jusqu'à ce que son énergie s'épuise. Dès qu'il est neutralisé, prenez son arme et ajoutez-la à votre arsenal. Vous êtes maintenant prêt à affronter une autre création dingue du Dr Cossack.



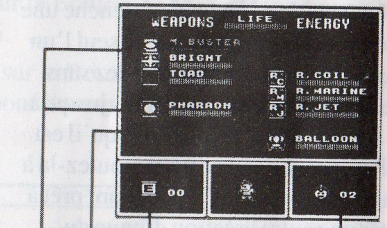
Niveau d'Energie

Niveau d'Energie de l'Arme

UNE MEGA PUISSANCE !

Mega Man dispose de tout un arsenal d'armes de haute technologie, dont le miraculeux Mega Buster ! Vous pouvez inspecter votre boîte d'armes à n'importe quel moment en appuyant sur le Bouton **START**. A l'intérieur de celle-ci, vous verrez l'ensemble des armes, des réservoirs d'énergie et des vies supplémentaires que vous avez recueillis. Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction pour choisir l'arme que vous voulez mettre en service, et appuyez ensuite sur le Bouton **A**. Quand vous revenez à l'action, Mega Man sera équipé de cette arme.

Dans chaque zone, Mega Man doit lutter pour se tailler un chemin à travers un interminable déploiement d'androïdes anarchistes. Tout en réduisant ces rebelles robotiques à néant, il peut découvrir divers objets spéciaux qui l'aideront au cours de son périple.



Armes

Vies restantes

Réservoirs d'énergie restants

Niveau d'énergie des armes

Pastilles d'Energie : Ces pastilles augmentent le niveau d'énergie de Mega Man.

Capsules d'Armes : Ces capsules augmentent le niveau d'énergie de l'arme spéciale actuellement utilisée par Mega Man. Elles n'ont pas d'effet sur le Mega Buster.

Réservoirs d'énergie : Ces réservoirs d'énergie liquide fort utiles aident Mega Man à refaire son plein d'énergie. Il peut les stocker jusqu'à ce qu'il en ait besoin.

1-UP : Les 1-UPs donnent une vie supplémentaire à Mega Man.

Adaptateur Ballon : Cet adaptateur permet à Mega Man de lancer des petites plates-formes volantes.

Adaptateur Filin : Cet adaptateur permet à Mega Man d'accrocher un filin à un rebord ou à un plafond. Une fois accroché, le filin le tire vers le haut.

UN PEU D'AIDE DE VOS AMIS

Face à Mega Man, les forcenés croqueurs de métal du Dr Cossack ne font pas le poids. Mais il arrive que même un super-héros cybernétique ait besoin d'aide de temps à autre. Aussi le Dr Light lui a-t'il envoyé quelques renforts robotiques — à titre de précaution. Il est possible d'appeler Rush, le chien de Mega Man, en utilisant la boîte d'armes et de le transformer en une variété de puissants engins !

Rush Ressort Rush se transforme en tremplin pour vous catapulter par-dessus les obstacles.

Rush Marin Rush se transforme en sous-marin pour vos voyages aquatiques.

Rush Jet Rush devient un traîneau à réaction pour vous entraîner dans les airs.

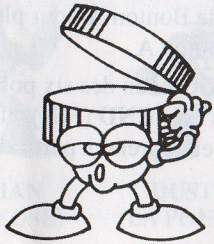
REMARQUE : Le Rush Ressort est la seule option disponible au début du jeu. Pour obtenir Rush Marin et Rush Jet, il faut détruire certains robots.

UN PEU D'AIDE DE VOS AMIS (suite)

Pour activer l'un des engins de Rush, appuyez sur le Bouton **START** et faites apparaître la boîte d'armes. Appuyez sur n'importe quelle flèche de la manette multidirectionnelle pour choisir l'engin que vous voulez utiliser. Ensuite, appuyez sur le Bouton **A** pour le mettre en service.

Une fois de retour au combat, appuyez sur le Bouton **B** pour appeler Rush qui viendra se placer près de vous. Sautez-lui dessus tout simplement et vous voilà parti !

Dans certains niveaux, Flip-Top, la valise cybernétique du Dr Light vous attend. Quand vous la voyez, marchez tout simplement dessus : elle vous lancera un objet de P-Up. Quand son compartiment est vide, Flip-Top retourne automatiquement au laboratoire du Dr Light pour faire le plein.



UTILISATION DU MOT DE PASSE

Chaque fois que vous faites disparaître un chef robot du Dr Cossack, vous êtes gratifié d'un mot de passe secret. A l'aide d'un crayon et d'un bout de papier, recopiez la position des points dans la grille. Quand vous avez fini, rangez soigneusement votre mot de passe.

La prochaine fois que vous jouerez à Mega Man 4, vous pourrez reprendre à partir de l'endroit où vous avez reçu votre mot de passe. Procédez comme suit :

1. Sur l'écran Titre, placez la flèche en regard de **PASSWORD** (MOT DE PASSE), et appuyez sur le Bouton **A**.
2. Quand la grille vide apparaît, positionnez, au moyen de la manette multidirectionnelle, les "parenthèses" sur l'emplacement correspondant à votre premier point. Appuyez sur le Bouton **A** pour placer le point. Pour l'effacer, appuyez à nouveau sur le Bouton **A**.
3. Une fois que vous avez placé chacun des six points de votre mot de passe, positionnez les "parenthèses" sur **END** (FIN), et appuyez sur le Bouton **A**. Si le mot de passe est correct, le jeu reprend à partir de l'endroit où vous l'aviez laissé.

CHEFS ROBOTS

PHARAOH MAN
(LE PHARAON)

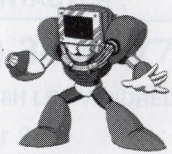
TOAD MAN
(LE CRAPAUD)

BRIGHT MAN
(LE MALIN)

DIVE MAN
(LE PLONGEUR)

RING MAN
(LA SONNETTE)

DRILL MAN
(LA PERCEUSE)



DUST MAN
(LA POUSSIERE)

SKULL MAN
(LE SQUELETTE)

LES ATOUTS DU VAINQUEUR

1. Pour réunir toute la puissance du Coup du Pharaon, appuyez sur le Bouton **B** jusqu'à l'apparition d'une gigantesque boule de feu au-dessus de la tête de Mega Man. A ce moment-là, relâchez le bouton pour envoyer la boule de feu à toute allure en direction de votre adversaire .
2. Quand vous avez terminé un niveau, vous avez le droit de le rejouer au cas où vous auriez raté quelque chose la première fois. Mais le chef robot NE vous attendra PAS cette deuxième fois.
3 Chargez le Mega Buster pendant que vous courez. De cette façon, vous disposez de la Mega Puissance quand vous en avez besoin.
4. Si vous êtes atteint par un adversaire, vous devenez invincible pendant un bref instant. Profitez-en pour franchir les obstacles difficiles.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des mégas-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE 16 (1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H (18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

[1094NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PACKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main-d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux. Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à : **NINTENDO S.A.V. BP 797 95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,

appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55

Si vous avez un minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7

Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

! AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE !

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Lorsque vous utilisez votre NES ou Super NES, ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU - CONSEILS D'ENTRETIEN

- Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
- Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposer ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
- Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tel que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
- Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
- Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.
- Afin de préserver les données sur une cartouche de jeu comprenant une pile de sauvegarde, il est indispensable d'appuyer simultanément sur le bouton Reset et sur l'interrupteur au moment de l'arrêt.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégats similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégats. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nintendo®